

# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ

Подготовила: учитель-дефектолог Мельникова М.М.



**Мышление**, как одна из высших форм деятельности человека, является социально обусловленным, психическим процессом, неразрывно связанным с речью. В процессе мыслительной деятельности каждого человека вырабатываются определенные приёмы или операции: *анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация.*

*Существует три вида мышления:*

- 1) наглядно-действенное (дети познают мир с помощью манипулирования предметами);
- 2) наглядно-образное (дети уже могут представлять предметы или явления окружающей среды);
- 3) словесно-логическое (дети пользуются понятиями, умеют рассуждать).

В развитии мышления и других психических процессов дошкольников большое значение имеет **игра**, процесс которой связан со свойствами предметов (их цветом, формой, величиной, весом, особенностями), производением с ними различных действий. Это способствует комплексному изучению этих предметов, создает условия для одновременного взаимодействия различных органов чувств.

## **Примеры игр на развитие мышления дошкольников.**

### **1) «Любимая еда»**

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

### **2) «Найди маму малышу»**

Перед ребенком раскладываются картинки домашних животных (собака, кошка, свинья, корова и т.п.) и отдельно картинки их детенышей (котёнок, щенок, поросёнок, телёнок и т.п.). Дошкольнику предлагается найти маму малышу и назвать каждого из образовавшейся пары.

### **3) «Назови одним словом»**

Перед ребенком раскладываются картинки, взрослый просит рассмотреть и назвать их одним словом. Например: поезд, самолёт, машина – транспорт; лиса, заяц, медведь – дикие животные; яблоко, груша, слива – фрукты и т.п.

### **4) « Волшебный мешочек»**

В мешочек подбираются игрушки: красного, синего, зелёного, желтого цветов. На столе раскладываются картинки с изображением: красного яблока, синего облака, зелёного кузнечика, жёлтого цыплёнка, ребенку предлагается подобрать им друзей по цвету, достав из мешочка соответствующие игрушки. Для детей старшего дошкольного возраста используются все цвета спектра и их оттенки, предлагается назвать цвет и найти предмет из ближайшего окружения такого же цвета.

### **5) «Собери друзей»**

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими. Например, все овощи окажутся в одной группе, все фрукты – в другой и т.д.

## **6) «Разложи картинки»**

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку разворачивания событий. В заключение составляют рассказ по картинкам. Младшим дошкольникам дают две последовательные картинки. В 5-6 лет ребенку предлагается серия из трех сюжетных картинок, в 6-7 лет – из четырех-пяти штук.

## **7) «Что лишнее?»**

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку (животные, транспорт, летает, прыгает, мягкое, холодное и т.п. ), а четвертая картинка – лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает и чем похожи картинки, которые он оставил.

## **8) «Чередование»**

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности, например цветом: красная, синяя, жёлтая, зелёная и т.д. Таким же образом можно предложить нарисовать разноцветный забор, или же выложить его на столе из разноцветных палочек и т.д. С возрастом ритм узора будет усложняться.

## **9) «Найди лишнее слово»**

Взрослый читает серию слов (например: лиса, волк, стол, медведь) и предлагает ребенку хлопнуть в ладоши тогда, когда он услышит лишнее слово. Попросите ребенка объяснить свой выбор.

## **10) «Кто быстрее»**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, а ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно также называть не только цвет, но и качество (например: вкус, форму) предмета.